PAINKILLER

Крещенный кровью

Руководство пользователя

ВНИМАНИЕ

Статичное изображение может повредить ЭЛТ вашего телевизора из-за выгорания люминофора. В связи с этим мы рекомендуем вам воздерживаться от частой и продолжительной игры на широкоэкранных проекционных телевизорах.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ СТРАДАЮЩИМ ЭПИЛЕПСИЕЙ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам или могут потерять сознание, когда видят мигающий свет в повседневной жизни. У таких людей может случиться приступ, в то время как они смотрят телевизионную программу с резкой сменой кадров или когда играют в некоторые видеоигры. Такое может случиться, даже если ранее не наблюдалось никаких симптомов.

Если вы или члены вашей семьи когда-либо страдали эпилепсией (приступы или потеря сознания), вызванной мигающим светом, пожалуйста, перед использованием программы проконсультируйтесь у вашего врача.

Если во время игры вы почувствуете любой из следующих симптомов: головокружение, туманный взгляд, непроизвольные мускульные сокращения, потеря сознания, дезориентация, любые непроизвольные движения или конвульсии, немедленно прекратите использование программы и проконсультируйтесь с вашим врачом.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Не садитесь слишком близко к экрану. Следует играть как можно дальше от монитора, насколько это позволяют провода устройств компьютера. Желательно использовать видео игры на экранах небольшого размера. Не рекомендуется играть, если вы устали или не выспались.

Убедитесь, что комната, в которой вы находитесь, хорошо освещена. Каждый час делайте перерыв десять-пятнадцать минут, чтобы глаза отдохнули.

© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. Разработчик - People Can Fly. Дизайн и логотип "DreamCatcher" - зарегистрированные торговые марки DreamCatcher Interactive Inc. "GameSpy" и логотип "Powered by GameSpy" - торговые марки GameSpy Industries, Inc. "Alienware" и логотип "Alienware" являются зарегистрированными торговыми марками Alienware Corporation. "NVIDIA", логотип "NVIDIA" и другие товарные знаки "NVIDIA" являются зарегистрированными торговыми марками NVIDIA Corporation в США и других странах. Все права защищены.

ВВЕДЕНИЕ

Выезжая навстречу бушующей ночи, вы даже не догадывались, что эта поездка станет для вас последней в жизни и положит начало странствиям в вечности.

Придя в сознание после чудовищной автокатастрофы, которая унесла вашу жизнь и жизнь вашей жены Кэтрин, вы понимаете, что того Даниэля Гарнера, который когда-то вел беззаботное существование в мире живых, больше нет.

Теперь вы - одинокий воин, сражающийся за свою жизнь в мире ночных кошмаров, где время безгранично, постоянные схватки с ужасными существами - обычное дело. Изо дня в день ваша единственная цель - выжить.

Но теперь все изменилось.

Самуил, посланник небес, дал вам шанс все исправить и избежать тьмы раз и навсегда. Но это будет нелегко. В одиночку, вы должны выступить против посланников ада и уничтожить четырех самых могущественных генералов темной армии Люцифера.

Здесь, между раем и адом, у вас есть только один путь, чтобы очистить свою душу и вновь встретиться с Кэтрин в загробном мире.

УСТАНОВКА

Для установки игры "Painkiller. Крещенный кровью":

• Вставьте первый диск с игрой в привод CD- или DVD-ROM.

• Если у вас включена функция автозапуска, то появится экран установки. Для начала установки выберите пункт "Установить". Если эта функция у вас отключена, зайдите в "Мой компьютер" и двойным щелчком выберите ваш CD- или DVD-ROM привод. Если и после этого экран установки не появится, запустите находящийся на диске файл "setup.exe".

• Для завершения установки, следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

НАЧАЛО

Чтобы запустить игру:

• Убедитесь, что первый диск игры находится в приводе CD- или DVD-ROM. Дважды щелкните мышью по иконке "Painkiller. Крещенный кровью".

• Если вы собираетесь играть по сети, то диск с игрой вам не нужен. Для запуска программы дважды щелкните мышью по иконке игры или выберите игру в меню "Пуск". После этого потребуется ввести CD-Key.
Если у вас нет диска с "Painkiller. Крещенный кровью", то играть в одиночном режиме или присоединиться к сетевой игре вы не сможете.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В главном меню доступны следующие пункты:

• **Начать игру:** Начать одиночную игру. (Подробности смотри ниже в главе "Одиночная игра").

• **Загрузить/Сохранить:** Сохранить текущую игру или загрузить сохраненную ранее. Сохранение возможно только при наборе определенного количества очков.

• **Сетевая игра:** Позволяет играть через Интернет или по локальной сети. (Подробности смотрите ниже в главе "Сетевая игра").

• **Настройки:** Позволяет менять настройки управления, графики и звука в игре.

• **Выход:** Выход из игры.

ИГРОВЫЕ НАСТРОЙКИ

Меню настроек позволяет регулировать настройки игры, параметры дисплея, изменять звук и графику игры.

УПРАВЛЕНИЕ

Все действия, производимые в игре, помещены в колонку "Команда", а клавиши клавиатуры и / или кнопки мыши, которым соответствуют указанные действия, находятся в колонках "Основное" и "Дополнительное". Чтобы изменить настройки управления, щелкните по настройке в колонках "Основное" и "Команда" и нажмите новую клавишу или кнопку, которой вы хотите обозначить выбранное действие.

В основном меню управления находится еще несколько опций:

• **Инверсия мыши:** Обычно, двигая мышь вперед, вы смотрите и целитесь вверх, а перемещая ее к себе - вниз. Если включить инверсию, то будет все наоборот.

• **Чувствительность мыши:** Эта опция регулирует чувствительность мыши. Чем чувствительность выше, тем меньше вам придется двигать мышь для достижения желаемого результата.

• **Плавность движения:** При перемещении мыши из-за недостаточной мощности компьютера или по какой-либо иной причине может наблюдаться некоторая "рваность" движения. Выбрав эту опцию, вы включите сглаживание движения, тем самым решив эту проблему.

• **Чувствительность колесика:** Если у вас мышь с колесиком, эта опция позволит вам установить, насколько вращать колесико, чтобы выполнить то или иное действие. Чем выше чувствительность, тем меньше придется вращать колесико для достижения желаемого результата.

Настройка оружия

Экран настройки оружия позволяет устанавливать свойства вашего оружия.

В верхней части экрана настройки оружия указано все оружие, встречающееся в игре, и виды его основных и вспомогательных (альтернативный огонь) атак. Вы можете поменять основную и вспомогательную атаки, нажав "Переключить" в правой колонке рядом с оружием.

Четыре таблицы в нижней части экрана позволяют настроить свойства выбранного оружия:

• **Очередность подбора:** В этом списке можно задать приоритетность оружия, задав, хотите ли вы автоматически переключаться на новое оружие, после того, как вы его подобрали. Обратите внимание, что значения в этой таблице зависят от того, отключена или включена опция автоматического переключения оружия. Если она отключена, эти значения игнорируются.

• **Особое оружие 1:** Этот список связан с опциями "Выбрать лучшее особое оружие 1" и "Стрелять из лучшего особого оружия 1". Верхнее оружие в списке считается лучшим.

• **Особое оружие 2:** Этот список связан с опциями "Выбрать лучшее особое оружие 2" и "Стрелять из лучшего особого оружия 2". Верхнее оружие в списке считается лучшим.

Чтобы поменять последовательность оружия в любом из этих списков, нажмите на названии оружия, выделив его, а затем клавишами "Вверх" и "Вниз" перемещайте его по списку.
Пункт "Авто-смена оружия" определяет, меняется ли оружие автоматически, когда вы подбираете новое. Отключите этот пункт, если хотите менять оружие вручную.

HUD

Экран настроек HUD позволяет настраивать вид индикаторов на экране, таких как показатели состояния персонажа, а также форму, прозрачность и размер перекрестья прицела. Чтобы попасть на экран настроек HUD, выберите пункт "HUD" в меню "Настройки".
Чтобы вернуться в "Настройки", нажмите "Назад".
Прозрачность HUD: Регулирует прозрачность интерфейса (кроме перекрестья) от 0 (невидимый - полностью прозрачный) до 100 (непрозрачный).
• **Размер HUD:** Эта настройка определяет, сколько места будут занимать экранные индикаторы.
• **Перекрестье:** Выбирает вид прицела вашего оружия. Перекрестье прицела, которое вы используете в данный момент, находится справа от ползунка.
• **Прозрачность:** Устанавливает прозрачность перекрестья прицела от 0 (невидимый - полностью прозрачный) до 100 (абсолютно плотный - непрозрачный). В процессе подбора необходимого уровня прозрачности вы видите результат справа от бегунка.
• **Красное/Зеленое/Синее:** Эти три ползунка позволяют менять цвет перекрестья. В процессе подбора цвета вы видите результат справа от бегунка.
Чтобы изменить любую настройку на экране настроек HUD, выберите бегунок параметра, который хотите изменить, и перетащите его влево или вправо.

ЗВУК

Чтобы попасть на экран звуковых настроек, выберите пункт "Звук" в меню настроек. Чтобы вернуться в меню настроек, нажмите "Назад".

Четыре бегунка в верхней части экрана звуковых настроек отвечают за громкость звука в игре.

• **Громкость:** Управляет общей громкостью. Поднимая или опуская бегунок, вы изменяете громкость звука в игре.

• **Музыка (бой):** Контролирует громкость музыки, звучащей во время боя.

• **Фоновая музыка:** Управляет громкостью музыки, звучащей, когда врагов поблизости нет.

• **Эффекты:** Отвечает за громкость звуковых эффектов и речи.

Настройки в нижней части экрана позволяют отрегулировать звук в соответствии с оборудованием, установленным на вашем компьютере. Во время инсталляции игра автоматически выбирает настройки, подходящие под его конфигурацию.

EAX - это расширение DirectSound 3D, используемое для улучшения звуковых эффектов. Если ваша звуковая плата поддерживает EAX, то этот режим выбирается автоматически во время установки игры. Чтобы включить или выключить эту настройку, отметьте соответствующее поле галочкой.

ГРАФИКА

Экран графических настроек дает возможность выбирать разрешение экрана, уровень детализации и другие настройки графики.

Основные графические настойки

На главной странице находятся основные графические настройки дисплея:

• **Разрешение:** Эта настройка позволяет менять разрешение экрана. Высокое обеспечивает хорошую детализацию, но может замедлить игру.

• **Полный экран:** Переключает режимы игры с полноэкранного на оконный.

• **Качество текстур:** Четыре настройки качества текстур позволяют регулировать детализацию оружия, строений, персонажей и неба.

Высокое качество текстур создает более детализированный образ объекта, но может замедлять игру.

Во время установки игра автоматически выбирает разрешение и качество текстур, наиболее подходящие для вашей системы.

Три бегунка в нижней части экрана позволяют регулировать яркость/контрастность изображения. Результаты изменений, внесенных в установки игры, вы видите на экране.

• **Гамма:** Устанавливает яркость и контраст изображения (отличается от общих яркости и контраста).

• **Яркость:** Делает общую картинку светлее или темнее.

• **Контраст:** Регулирует разницу между самыми светлыми и самыми темными частями изображения.

Дополнительные настройки

Дополнительные настройки графики позволяют включать визуальные эффекты и настраивать их качество. Включение дополнительных опций в некоторых случаях может замедлить игру.

• **Тени:** Определяет, отбрасывают ли персонажи тень.

• **Погодные эффекты:** Включает метеорологические явления, такие как снег и дождь, на определенных уровнях.

• **Детал. текстуры:** Активирует второй слой текстур, детализируя поверхности.

• **Показывать оружие:** Если эта настройка не включена, вы не сможете видеть используемое оружие.

• **Хромир. оружие:** Добавляет сверкающие блики на поверхность оружия.

• **Реалист. оружие:** Увеличивает детализацию вашего оружия, что делает его более реалистичным.

• **Динам. освещение:** Включает эффекты для специальных источников света (например, для оружия и взрывов).

• **Короны:** Источники света приобретают эффект короны (рассеивание света).

Остальные пункты на странице "Дополнительных настроек графики" позволяют изменять несколько добавочных параметров. Для этого поместите курсор на параметр, который хотите изменить, и щелкните левой или правой кнопкой мыши, чтобы выбрать из возможных вариантов.

• **Фильтрация текстур:** Определяет метод обработки текстур. На компьютерах слабой конфигурации рекомендуется выбрать " Билинейная".

• **Детали частиц:** Определяет среднее количество частиц, составляющих оружейный огонь, взрывы и т.д. На компьютерах слабой конфигурации рекомендуется выбрать "Низко".

• **Исчезновение следов:** Определяет время видимости эффектов (например, следы повреждений на стенах). Чем ниже настройка, тем быстрее они исчезают. Если у вашего компьютера проблемы с производительностью, то следует отключить эту настройку полностью.

• **Небо:** Определяет уровень детализации неба. Чем выше уровень, тем больше расходуется ресурсов компьютера. При желании можно отключить эту настройку.

• **Сглаживание:** Эта настройка помогает сглаживать объекты, убирая зубчатые линии. Чем выше уровень сглаживания, тем ровнее края предметов.

ОСНОВЫ ИГРЫ

ЭКРАННЫЕ ИНДИКАТОРЫ (HUD)

HUD постоянно отображает жизненно важную информацию о состоянии вашего персонажа и других важных вещах. HUD состоит из семи разных экранов:

1. Убито противников: Ведет счет убитых врагов.

2. Стрелка направления: Эта стрелка указывает вам путь после того, как определенная местность освобождена от присутствия противников. Она также указывает на местоположение последнего противника, которого вы должны убить, чтобы следовать к контрольной точке. Когда вы двигаетесь в правильном направлении, стрелка мерцает красным. Когда противник находится над вами, зажигается небольшая стрелка в верхней части компаса. Если противник находится ниже, появляется стрелка в нижней части.

3. Количество душ: Ведет счет душ, которые вы поглотили на данном уровне. (Подробности смотрите в главе "Души").

4. Индикатор здоровья: Показывает количество пунктов здоровья. (Подробности смотри в главе "Броня и здоровье").

5. Индикатор брони: Показывает уровень брони.

6. Боезапас основного режима: Показывает боезапас вашего оружия в основном режиме стрельбы.

7. Боезапас альтернативного режима: Показывает боезапас вашего оружия во вспомогательном (альтернативном) режиме стрельбы.

БРОНЯ И ЗДОРОВЬЕ

Несмотря на то, что действие игры происходит в загробной жизни, ваш герой - отнюдь не мертвое существо. Удары противника, огонь, взрывы и падения наносят урон его здоровью и могут даже привести к смерти.

Когда вы получаете повреждения, то теряете очки брони и здоровья. Если у вас есть броня, основное повреждение приходится на нее. Броня бывает трех уровней, каждый из которых предусматривает определенную степень прочности и защиты. Когда броня заканчивается, повреждения автоматически снимают очки здоровья. Когда его уровень опускается до 0, герой погибает.

В этом случае, для продолжения игры вам придется начинать уровень заново или загружать сохраненную игру.

Состояние брони и здоровья непрерывно отражается на вашем HUD. (Подробности смотрите в главе "Экран индикаторов (HUD)").

Здоровье и броню можно найти в самых разных местах. Иногда только эти находки спасают вас от неминуемой гибели. (Подробности смотри в главе "Подбираемые предметы и бонусы").

ОРУЖИЕ

В игре "Painkiller. Крещенный кровью" существует пять видов оружия, у каждого из которых есть два уникальных режима стрельбы. По умолчанию, основной режим стрельбы активизируется левой кнопкой мыши, а альтернативный - правой кнопкой мыши или правой клавишей CTRL.

Кнопки стрельбы, как и другие клавиши управления, могут быть изменены на любую желаемую клавишу или кнопку.

(Подробно о переименовании клавиш смотрите в главе "Настройки игры")

Пэйнкиллер



- **Основной режим: Пэйн**
- **Альтернативный режим: Киллер**

Пэйнкиллер - ваше основное оружие. Примечательно, что это единственное оружие

в игре, которое не требует боеприпасов. Оно одинаково эффективно и в ближнем, и в дальнем бою.

Основной режим атаки - с близкого расстояния. Если удерживать кнопку основного огня, пэйнкиллер раскрывается, выпуская вращающиеся клинки, врезающиеся в плоть любого врага или в хрупкие предметы, которых они касаются.

Альтернативный режим - атака на расстоянии. Если вы нажмете на кнопку альтернативного огня, то из оружия вылетит его передняя часть, острые лезвия которой разорвут на части любого противника, вставшего у вас на пути. Если пэйнкиллер ударится о стену или другой твердый объект, то он застрянет в этом месте, и между ним и основной частью оружия, которое вы держите в руках, возникнет смертоносный луч света, который разрезает пересекающих его врагов на куски. Чтобы активизировать луч, надо навести прицел на запущенный пэйнкиллер. Чтобы вернуть его, нажмите кнопку альтернативного огня еще раз. Играя по сети, вы можете таким образом выбить пэйнкиллером оружие из рук противника, если удачно прицелитесь.

Дробовик/Замораживатель

- **Основной режим: Дробовик**
- **Альтернативный режим: Замораживатель**



Дробовик/замораживатель - это надежное оружие, которое наносит впечатляющий урон и в ближнем, и в дальнем бою.

Основной режим атаки - самозаряжающийся двуствольный дробовик. Чем ближе вы к противнику, тем больше урона он получает от выстрела. Магазин дробовика рассчитан на 100 специальных патронов.

В альтернативном режиме атаки он стреляет ледяной смесью жидкого азота, которая замораживает противников. Если ударить замороженного противника даже с небольшой силой, то он рассыплется на тысячи осколков. Магазин замораживателя рассчитан на 100 специальных патронов.

Коломет/ Гранатомет



• Основной режим: Коломет

• Альтернативный режим: Гранатомет

Коломет/ Гранатомет - универсальное оружие, эффективное в самых разных ситуациях.

В основном режиме атаки он выпускает деревянные колья с помощью пневматического механизма. Эти колья могут наносить огромные повреждения, пробивая врагов насквозь. Иногда может получиться пригвоздить противников к стене или даже друг к другу! Очень эффективный на ближнем и среднем расстоянии, коломет еще опаснее в дальнем бою, так как колья загораются перед столкновением с целью, причиняя дополнительные повреждения. Магазин коломета рассчитан на 100 кольев.

Альтернативный режим атаки - классический гранатомет. Это оружие ближнего боя выпускает шестидесятимиллиметровые гранаты по параболической траектории. Чем выше траектория, тем дальше летит граната. Попав в землю или твердый предмет, гранаты отскакивают и несколько раз подпрыгивают, перед тем как взорваться, но, попав прямо во врага, взрываются мгновенно. Магазин гранатомета рассчитан на 100 гранат.

Ракетная установка/Пулемет



• Основной режим: Ракетная установка

• Альтернативный режим: Пулемет

Ракетная установка/Пулемет - это, вероятно, самое мощное оружие в игре. Если правильно использовать это оружие, то для врагов оно станет настоящим проклятием.

Как вы уже догадались, основной режим атаки - ракетная установка. Это быстрое и смертоносное оружие. Его ракета обладает огромным радиусом взрыва и, сталкиваясь с каким-либо препятствием, повреждает всё и вся, оказавшееся в зоне поражения. Если ракета попадает точно в противника, то наносит тому огромнейшие повреждения. Это оружие подходит для боя

со среднего и дальнего расстояния. Используя ракетную установку в ближнем бою, вы рискуете сами получить серьезный урон. Магазин ракетной установки рассчитан на 100 ракет.

В альтернативном режиме стрельбы ракетная установка превращается в пулемет, с головокружительной скоростью сеющий свинцовую смерть. Пока вы удерживаете кнопку альтернативной атаки, пулемет продолжает стрелять. Если стрелять без разбора, то боеприпасы быстро кончаются, однако короткие очереди могут быть тоже очень эффективны. Магазин пулемета рассчитан на 500 патронов.

Электродрайвер



• Основной режим: Драйвер

• Альтернативный режим: Электро

Электродрайвер - уникальное оружие ближнего и среднего боя, два режима стрельбы которого представляют собой сочетание скорости и повреждений.

В основном режиме стрельбы (Драйвер), электродрайвер с огромной скоростью выпускает сюрикены (метательные звездочки). Если зажать клавишу основного режима стрельбы, то на противника обрушится непрекращающийся град снарядов. Магазин драйвера рассчитан на 250 сюрикенов.

В альтернативном режиме стрельбы (Электро), электродрайвер выпускает непрерывный разряд электричества, который наносит объекту ущерб до тех пор, пока находится с ним в контакте.

Если вы держите противника в поле зрения, то разряд энергии будет концентрироваться на нем, даже если противник перемещается. Оружие продолжает стрелять до тех пор, пока вы не отпустите кнопку альтернативного огня, а его заряды расходуются с постоянной скоростью. "Магазин" электро рассчитан на 250 единиц заряда.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре вы берете на себя роль Дэниела Гарнера. Ваша цель - пробиться сквозь посланников ада и уничтожить четырех самых могущественных генералов армии Люцифера. Одиночная игра состоит из 24 уровней, каждый из которых вам надо пройти, чтобы достичь победы.

НАЧАЛО ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Чтобы начать одиночную игру:

• Вставьте первый диск с игрой в привод CD- или DVD-ROM и запустите программу, как это описано выше.

• В главном меню выберите "Начать игру".

• Выберите уровень сложности. (Подробности смотри в главе "Сложность игры").

• Когда появится экран "Начать игру", нажмите на мерцающий красный кристалл, чтобы загрузить первый уровень и начать игру. С экрана "Начать игру" вы можете вернуться в главное меню, нажав ESC или иконку в форме звезды в правом нижнем углу экрана.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

В игре "Painkiller. Крещенный кровью" четыре уровня сложности. Чем ниже уровень сложности, тем легче играть. Изначально доступны не все уровни:

• Дрёма (самый легкий): Всегда доступен.

• Бессонница: Всегда доступен.

• Кошмар: Доступен после того, как вы соберете 23 карты на уровне "Бессонница".

• Безумие: Доступен после того, как вы пройдете игру на уровне "Кошмар**".**

Уровень сложности также влияет на наличие карт таро и душ, функциональность контрольных точек и наличие определенных игровых карт. Эти изменения описаны в последующих главах руководства пользователя.

ИГРОВОЙ МИР

В мире игры "Painkiller" вы можете найти множество предметов, которые игрок может



использовать или уничтожать по своему желанию. Здесь есть контейнеры, в которых находится что-нибудь полезное, вроде оружия или брони. Встречаются также контейнеры с взрывчатыми веществами. С их помощью можно нанести огромные повреждения противникам или же, по неосторожности, себе.

Список предметов, которые вы можете использовать или уничтожать, включает в себя:

• **Бочки:** Деревянные и металлические бочки могут быть опасны. Они наполнены взрывчаткой и детонируют при уничтожении.

• **Гробы и урны:** В этих хрупких предметах часто спрятано золото.

• **Ящики:** Деревянные ящики легко уничтожить. В них можно найти броню, оружие и амуницию.

• **Стекло:** Большинство стеклянных предметов и окон в игре можно разбить. В большинстве случаев это вовсе не обязательно, но довольно увлекательно.

Для уничтожения предметов вы можете использовать любое оружие. Какие бы повреждения не были нанесены объекту, его содержимое не пострадает. Некоторые предметы вы можете передвигать.

ПОДБИРАЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ И БОНУСЫ

На протяжении игры вам встретится масса полезных и даже жизненно необходимых предметов. Вы можете подбирать эти бонусы и предметы, проходя сквозь них.

Обычные предметы, которые вы можете подобрать, и бонусы:



• **Мега-пакет:** Дает вам боеприпасы для всего оружия.



• **Броня:** Увеличивает уровень вашей защиты. Бывает трех видов.



• **Боеприпасы для пулемета**



• **Контрольная точка:** После того, как вы освобождаете от присутствия противника определенную территорию, появляется контрольная точка, при прохождении через которую игра автоматически сохраняется. На уровне "Дрема" в этот момент полностью восстанавливается здоровье, а на уровне "Бессонница" его уровень лишь немного пополняется.



• **Боеприпасы для драйвера**



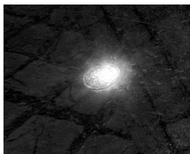
• **Боеприпасы для электро**



• **Конец уровня:** Когда вы завершаете уровень, появляется энергетический вихрь. Войдите в него, чтобы начать следующий уровень.



• **Боеприпасы для замораживателя**



• **Золото** (Подробности смотрите в главе "Карты таро и золото").



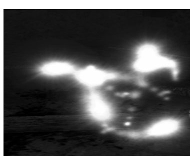
• **Боеприпасы для гранатомета**



• **Боеприпасы для ракетной установки**



• **Боеприпасы для дробовика**



• **Души:** Каждого убитого вами противника покидает душа, которая остается на несколько секунд, а потом исчезает (Подробности смотрите в главе "Души").



• **Боеприпасы дляколомета**



• **Карта таро.** (Подробности смотрите в главе "Карты таро и золото").

Души



Каждый раз, когда вы убиваете врага, на месте его гибели остается душа. Она исчезает через несколько секунд. Пройдя через душу, вы тем самым поглощаете ее, добавляя один пункт к показателю здоровья. Но это не все. Каждый раз после того, как вы собрали 66 душ, вы ненадолго превращаетесь в демона. Будучи демоном, вы видите мир иначе - все становится черно-белым, а ваши смертные противники горят пламенем. Обычные атаки для вас уже не страшны, и можно уничтожать все, что вам подвернется вам под руку, до тех пор, пока вы не превратитесь обратно в человека.

Подсказка: На уровне сложности "Безумие" (самом сложном) душ не существует.

Карты таро и золото

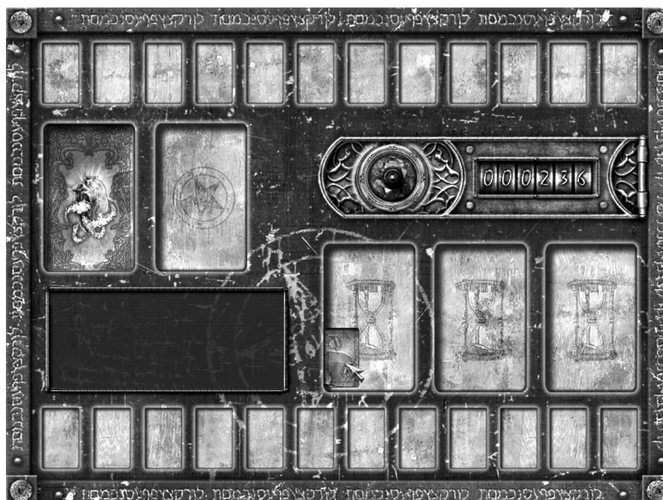


На каждом уровне спрятано по одной и более карт таро. Эти карты дают вам особые возможности и умения. Так как карты таро являются очень существенным бонусом, их очень трудно найти, а некоторые из них остаются закрытыми, пока вы не пройдете уровень определенным способом. Например, вам нужно будет пройти уровень, используя только коломет. (После прохождения уровня вам даются условия, на которых вы должны пройти уровень, чтобы открыть новые карты.) В принципе, вы можете пройти всю игру без единой карты таро, но дело в том, что возможности, предоставляемые этими картами, могут сильно облегчить эту задачу. В игре есть два основных типа карт таро:

• **Золотые (временные) карты:** Эти карты можно использовать только один раз на каком-либо уровне.

• **Серебряные (постоянные) карты:** Эти карты работают постоянно на каком-либо уровне.

Между уровнями вы получаете доступ к черной доске таро. Для этого щелкните мышью по иконке карты таро в правом нижнем углу экрана начала уровня.



С помощью доски таро из тех карт, что вы собрали в течение игры, вы можете выбрать те, которые хотите использовать на следующем уровне. На доске располагаются ячейки для трех временных и двух постоянных карт. На данном уровне будут действовать только эти карты. Сменить их можно между уровнями. Все доступные серебряные карты расположены вдоль верхнего края черной доски, все золотые - вдоль нижнего. Когда вы наводите курсор на какую-либо карту, то слева от нее появляется информационное поле, где указаны название карты, ее действие, и стоимость ее перемещения на доску. Количество золота (монет, собранных за уровень), которое вы можете потратить на перемещение карт на доску, появляется справа от мерцающего кристалла. Чтобы поместить карту, щелкните на ней мышью, перетащите на свободную ячейку на доске и щелкните еще раз. Серебряные карты помещаются в две ячейки, что находятся над информационным полем и обозначены пентаграммами. Три ячейки для золотых карт обозначены пентаграммами и находятся под счетчиком золота. Чтобы выбрать случайную карту, не помещая ее на доску, щелкните мышью на одной из верхних ячеек (для серебряных карт) или на одной из нижних (для золотых).

Чтобы перейти с экрана доски черных карт таро на экран начала уровня, нажмите на красный кристалл рядом со счетчиком золота.

Помещая карту таро на черную доску, вы тем самым просите высшие силы даровать вам бонус или способность, указанную на этой карте. Помещение

карт на доску стоит денег - вот где пригодится золото. Золотые монеты есть на каждом уровне. Обычно они спрятаны в ящиках, урнах, бочках, гробах и других контейнерах. Вам надо собрать как можно больше золота, потому что без него карты таро бесполезны. Если у вас не хватает денег для того, чтобы положить карты на доску, то в информационном поле появляется соответствующая информация. Если вы убираете карту с доски (например, чтобы заменить ее другой картой), то половина стоимости этой карты возвращается вам. Чтобы удалить карту, которая уже задействована, щелкните по ней мышью, перетащите ее на подходящий участок доски (верхний ряд для серебряных карт, нижний - для золотых) и щелкните снова. Когда вы помещаете серебряную карту на доску, то она сразу начинает действовать. Например, если вы поместили на доску карту Двойного золота, то когда начнется следующий уровень, золотых монет в нем будет в два раза больше.

СЧЕТ И СТАТИСТИКА УРОВНЯ

В течение всей игры вы можете получать статистическую информацию текущем положении дел, проверяя раздел "Результаты". По умолчанию вы можете открыть этот раздел, нажимая и удерживая клавишу TAB.

В разделе приводится следующая статистика:

- **Время игры:** Время, прошедшее с момента начала уровня.
- **Сложность:** Уровень сложности игры.
- **Убито монстров**
- **Поглощено душ**
- **Брони**
- **Найдено золота**
- **Священные предметы**
- **Боеприпасы**
- **Уничтожено объектов**
- **Найдено секретов**

Начиная с пункта "Убито монстров" и ниже, раздел "Результаты" представляет статистику в виде дроби. Число слева от черты - количество найденных предметов или убитых монстров. Число справа - общее их число на данном уровне. Таким образом, если в пункте "Убито монстров"

указано 057/249, то значит, на этом уровне вы убили 57 монстров из 249 существующих.

МОНСТРЫ

Мир игры "Painkiller" переполнен самыми разными тварями, которые полны решимости прикончить вас до того, как вы завершите свою миссию.



Беспалые

Эти омерзительные создания любят нападать внезапно. Они умеют передвигаться по потолку и, когда вы меньше всего этого ожидаете, прыгают на вас сверху.



Банши

Банши - одни из самых страшных существ в загробном мире. Их пронзительные крики и опустошающие душу прикосновения порождают чувство отчаяния и на время лишают зрения.



Адские псы

Адские псы атакуют двумя способами. Завидев вас, они сворачиваются и, подобно пушечному ядру, катятся на вас, а оказавшись рядом, прыгают на грудь, вонзая в вас острые, как бритва, клыки.



Скелеты

Скелеты, в основном, кусают противника. Некоторые разновидности этих тварей способны высасывать души, восстанавливая свою жизненную силу. При уничтожении они взрываются, разбрасывая осколки костей во все стороны.



Темный ниндзя

Существует несколько одинаково смертоносных видов темных ниндзя. Одни забрасывают вас сюрикенами, другие - используют дротики и духовые трубки. Некоторые

темные ниндзя умеют прыгать на огромные расстояния и телепортироваться с одного места на другое в мгновение ока.



Дьявольский монах

Дьявольские монахи в изобилии встречаются на определенных уровнях. Если вы позволите им приблизиться к себе слишком близко, это может кончиться очень печально.
Они атакуют посохами, испарения которых замедляют и ненадолго отравляют вас.



Черный адепт

Черные адепты опасны на любом расстоянии. Они носят с собой два топора, которые они могут метнуть издали или использовать для того, чтобы покрошить вас на мелкие кусочки, подойдя поближе.



Черный самурай

Пылающие катаны темных самураев - оружие, с которым следует считаться. В ближнем бою они наносят большие повреждения. С их помощью темные самураи пускают в вас огненные шары. Некоторые самураи способны притягивать к себе усилием мысли, а в безвыходной ситуации -совершать самоубийство, передавая жизненную энергию другим монстрам поблизости.



Палач

Оружие большинства палачей - секиры, которыми они могут порубить противника на куски. То, как некоторые палачи метают свои секиры, напоминает принцип действия пэйнкиллера. Они умеют вскрывать трупы адских псов и других палачей, выпуская на свет пауков, которые сильно осложнят вам жизнь.



Урод

Уроды опасны даже после своей смерти. Они подбираются поближе к вам - и их голова взрывается. Души, остающиеся после их смерти, не оказывают того же целительного эффекта, как души других тварей. Собирая души уродов, вы теряете здоровье.



Призрак

Призраки - это полупрозрачные существа, высасывающие ваше здоровье при прикосновении. Их нельзя убить никаким оружием, все, что вам остается - это держаться от них подальше, пока они не исчезнут.

Ангел ада



Ангелы ада - существа, состоящие из кусков мертвых тел. Они обладают огромным арсеналом оружия - от досок с ржавыми гвоздями до электрических жезлов и ракетных установок. Некоторые метают коктейли Молотова, которые при попадании поджигают вашего персонажа.



Адский байкер

Как и ангелы ада, адские байкеры располагают весьма обширным арсеналом - от простейшего оружия (разбитые бутылки и ломы), до самого современного (пулеметы и мини-пушки, стреляющие разрывными патронами). Когда у них кончаются боеприпасы, они пытаются протаранить вас головой.

Прокаженный монах



Прокаженные монахи обладают защитными щитами, поэтому убить их очень сложно. Они предпочитают издалека кидать в вас копья, а также могут поднимать в воздух трупы павших товарищей и использовать их как оружие дальнего боя.



Локи

Локи очень далеко прыгают. Эту способность они используют для того, чтобы завязать ближний бой. Локи могут полностью восстанавливать жизненную энергию, призывая темные силы, поэтому убивать их надо очень быстро. Смертельно раненный локи, если его не прикончить, восстановит здоровье за несколько мгновений.



Мазо-коммандос

Оружие мазо-коммандос представляет собой полуогнемет-полугранатомет. Они очень сильны в дальнем бою и обладают иммунитетом к некоторому оружию. Убить их можно, только разорвав в клочья яростной атакой.



Сумасшедшая монахиня

Сумасшедшие монахини атакуют противника своими косами с длинной рукоятью. Некоторые монахини наделены рудиментарными магическими способностями - они могут заклинанием заморозить ваше оружие, и вы некоторое время не сможете атаковать.



Садо-коммандос

Садо-коммандос обычно атакуют издали двумя пулеметами. Вы можете ослабить огневую мощь садо-коммандос, выбив один из пулеметов, но это позволит им использовать уникальную атаку на расстоянии.



Солдаты-скелеты

Скелеты атакуют вас при помощи ружей с горящими штыками. И если уж мы заговорили об огне, то следует сказать, что мазо-коммандос часто поджигают скелетов, чтобы они наносили больше повреждений в бою.



Череп

Черепа часто работают в команде с Адскими байкерами и Ангелами ада. Их любимым оружием являются дробовики, и, зачастую, при атаке они прикрываются Адскими байкерами в качестве живого щита. Некоторые Черепа обладают способностью поджигать свои головы. Пока их черепа горят, их невозможно убить.



Рыцари тамплиеры

Рыцари тамплиеры являются воинами старой школы и атакуют вас при помощи арбалетов, стреляя из укрытия горящими стрелами. Эти демонические рыцари в качестве защиты носят не поддающиеся разрушению щиты. В ближнем бою эти щиты также являются грозным оружием.



Вампиры

Маленькие вампиры вооружены метательными кинжалами и являются не более чем назойливым препятствием. Однако, если не добивать их колом (не взрывать их тела), то после смерти они возродятся и превратятся в "Больших вампиров", которые будут атаковать вас своими огромными кулаками или бросать в вас зомби (при условии их наличия в этой местности). Третий тип вампиров - это огромный монстр, который может бросать в вас огромные валуны и сотрясать стены, после чего с потолка будут падать куски бетона. Чтобы убить такого монстра, вам придется потратить много времени и здоровья.



Ведьма

Одинаково хорошо приспособлена как для ближнего боя, так и для проведения атак на расстоянии. Ведьмы атакуют вас в рукопашном бою и издалека бросают в вас керосиновые лампы. Они также могут наслать стаю ворон, которые будут клевать вас. Когда ведьмы взлетают, они постоянно перемещаются, и поэтому их очень трудно убить.



Зомби

Зомби - это медленные, но никогда не отступающие противники. Их преимущество заключается в том, что они неуязвимы для любых атак, за исключением прямого попадания в голову. Поэтому для того, чтобы убить зомби, вы должны попасть ему точно в голову.



Военачальник зомби

Их атака состоит из двух частей. Сначала они сильно бьют вас своим щитом, а затем атакуют мечом. Обычно эти монстры встречаются вместе с воинами зомби.



Воин зомби

Существуют две разновидности "Воинов зомби". Вооруженный мечом или моргенштерном, Воин зомби является очень опасным противником, особенно если военачальник зомби снял у него голову, в результате чего, воин зомби превращается в неуязвимого берсерка и атакует всех, кто попадает в пределы его досягаемости.

ГЛАВНЫЕ МОНСТРЫ УРОВНЕЙ

Вашей основной задачей является уничтожение четверых самых могущественных военачальников Люцифера. Это самые серьезные и самые подлые противники, с которыми вы столкнетесь по ходу игры – и, сражаясь с ними, вам придется рассчитывать только на себя. Они сами представятся вам. Достаточно будет сказать, что когда вы столкнетесь с этими монстрами лицом к лицу, вы их обязательно узнаете.

СЕТЕВАЯ ИГРА

В сетевой игре у вас появится возможность испытать себя, сражаясь с другими игроками по локальной сети (LAN) или через Интернет.

РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

В игре ‘Painkiller. Крещенный кровью’ существуют пять режимов сетевой игры.

Поединок

Это классический "deathmatch", в котором каждый сам за себя. Цель игры за определенный период времени, установленный сервером, убить как можно больше противников или первым уничтожить их определенное число. Убивайте сами или будете убиты. Игрок, убивший больше всего противников или первым достигнувший определенного уровня убийств, считается победителем.

Командный поединок

Командный режим игры. Вы с членами своей команды стараетесь убить как можно больше участников другой команды за определенный период времени. Команда, первой убившая определенное число противников или уничтожившая больше противников, становится победителем.

Люди умеют летать

Это разновидность поединка, в котором все ваши навыки и умения доведены до совершенства. Пользуясь исключительно ракетной установкой/пулеметом вы должны достигнуть лимита фрагов до того, как кончится время. Дело в том, что в этом режиме вы можете нанести противнику повреждения, только когда он находится в воздухе. В этом режиме игры можно играть только на двух специальных картах, недоступных в других режимах сетевой игры.

Битва на равных

В этом режиме сетевой игры все игроки вступают в игру с одинаковым оружием и бесконечным количеством боеприпасов. На карте отсутствуют другие виды оружия, однако через определенные промежутки времени оружие всех игроков автоматически меняется на другое (Смена оружия может задаваться сервером в произвольном порядке).

Несущий Свет

В этом варианте сетевой игры на карте находится один квад-бонус (четырехкратное повреждение противникам), время действия которого не кончается! Игрок, первым заполучивший квад, продолжает им пользоваться до тех пор, пока его не убьют, после чего квад остается лежать на этом месте до тех пор, пока его не подберет следующий игрок. Победителем оказывается игрок, у которого на момент достижения лимита фрагов или времени находится квад.

МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Чтобы открыть меню сетевой игры нажмите кнопку "Сетевая игра" в главном меню. В нем можно увидеть три опции:

• **Присоединиться:** Позволяет присоединиться по локальной сети (LAN) или через Интернет к сетевой игре, созданной другим игроком.

• **Создать игру:** Позволяет создавать и управлять сетевыми (LAN) или интернет-играми.

• **Настройки:** Позволяет вводить имя игрока, выбирать команду и задавать параметры соединения, а также выбирать внешность персонажа.

Присоединиться

Для подключения к игре, созданной другим игроком, нажмите кнопку "Присоединиться" в меню сетевой игры.

Для возвращения в меню сетевой игры в любое время нажмите кнопку "Назад".

Экран подключения к сетевой игре разделен на три части, в каждую из которых можно попасть, кликнув мышкой на соответствующей закладке экрана:

• **Интернет:** Выдает список доступных интернет-игр.

• **Локальная сеть (LAN):** Выдает список всех активных игр в локальной сети (LAN).

• Выдает список всех игровых серверов, которые вы выбрали в качестве наиболее предпочтительных. Для выбора любимого сервера просто выделите его мышью и пометьте его как наиболее предпочтительный.

После открытия экрана "Присоединиться" игра осуществляет автоматический поиск доступных сетевых игр. После чего отображается список найденных игр, количество серверов и игроков, участвующих в этих играх, отображается в нижней части списка.

В том случае, если игровые серверы найдены не будут, будет показано соответствующее сообщение. Для повторного поиска доступных серверов нажмите кнопку "Обновить". На экране отображается следующая информация по каждой игре:

• **Сервер:** Имя игрового сервера (указывается человеком, создающим сетевую игру).

• **Карта:** Название карты, на которой идет игра.

• **Игроки:** Количество игроков в игре.

• **Игра:** Режим сетевой игры, который выбрал человек, создавший игру (Для получения более подробной информации см. раздел "Режимы сетевой игры").

• **Пинг:** Число, означающее среднюю скорость связи между вашей машиной и сервером. Чем меньше пинг, тем быстрее связь.

• **IP:** IP-адрес сервера. Для подключения к игре выберите игру в списке и нажмите кнопку "Присоединиться". Если вы уже знаете IP-адрес сервера, к которому хотите подключиться, нажмите "Введите IP", введите IP-адрес, и нажмите кнопку "Присоединиться". Если игра, к которой вы хотите подключиться, защищена паролем, то перед началом игры вам будет предложено ввести правильный пароль.

Создать игру

Для создания сетевой игры нажмите кнопку "Создать игру" в меню "Сетевая игра". Экран создания сетевой игры разделен на две страницы, "Общую" и "Дополнительную". На них можно попасть, щелкнув на соответствующей закладке в верхней части экрана. Чтобы вернуться в меню "Сетевая игра" нажмите кнопку "Назад".

• **Сервер:** Название сервера, которое видят игроки на экране при подключении к игре. Чтобы ввести название сервера, нажмите "Сервер", а потом нажмите клавишу Backspace, чтобы стереть название сервера. После этого введите свое название и нажмите ‘Enter’.

• **Пароль:** У вас есть возможность защитить создаваемую игру паролем, таким образом, к игре смогут подключиться только те игроки, которые знают пароль. Чтобы указать пароль, нажмите "Пароль", введите пароль и нажмите ‘Enter’. Чтобы удалить пароль, снова нажмите "Пароль", а затем клавишу Backspace.

• **Порт сервера:** Эта опция позволяет указать порт связи, используемый сервером. В большинстве случаев изменять настройки по умолчанию не

требуется. Чтобы изменить настройки порта, нажмите ‘Порт сервера’, удалите текущие настройки и введите новый порт.

• **Режим:** Позволяет выбрать режим сетевой игры (Для получения более подробной информации см. раздел "Режимы сетевой игры").

• **Макс. игроков:** Эта опция позволяет указать максимальное количество игроков, которые могут принимать участие в игре (от 2 до 16). Для изменения количества игроков наведите курсор мыши на ‘Макс. игроков’. Для увеличения количества игроков нажмите правую кнопку мыши. Для уменьшения количества игроков - левую.

• **Макс. зрителей:** Эта опция позволяет указать максимальное количество игроков, которые могут наблюдать за игрой, не принимая в ней непосредственного участия. Для изменения количества игроков наведите курсор мыши на ‘Макс. зрителей’. Для увеличения количества игроков нажмите правую кнопку мыши. Для уменьшения количества игроков - левую.

• **Лимит фрагов:** Эта опция позволяет указать количество убийств, необходимое для достижения победы и завершения игры. Чтобы изменить это количество, нажмите "Лимит фрагов", а затем нажмите клавишу Backspace. Введите новое число и нажмите Enter.

• **Лимит времени:** Позволяет задать протяженность игры (в минутах). При достижении лимита времени игра заканчивается. Чтобы изменить это значение, нажмите ‘Лимит времени’, а затем нажмите клавишу ‘Backspace’. Введите новое значение и нажмите ‘Enter’.

• **Публичный сервер:** При включенной опции ваш сервер будет виден для всех игроков, которые хотят присоединиться к игре. При выключенной опции ваш сервер не появляется в списке доступных серверов. Игроки, которые хотят присоединиться к вашему серверу, должны будут ввести его IP-адрес. На ‘Дополнительной’ странице находятся следующие опции:

• **Командн. поврежд.:** Обычно, в командном режиме игры вы не можете наносить повреждения членам своей команды. Если включить эту опцию, то при атаке вы будете наносить повреждения как своим противникам, так и союзникам.

• **Оружие остается:** По умолчанию после того как игрок подбирает оружие в сетевой игре, оно исчезает. Если опция включена, оружие всегда можно взять снова.

• **Бонусы:** При включенной опции в сетевой игре становятся доступны бонусы (Для получения подробной информации смотрите раздел "Бонусы в сетевой игре").

• **Выпадение бонусов:** При включении этой опции игрок, получивший какой-либо бонус после своей смерти, роняет его, и бонус остается на этом месте до тех пор, пока другой игрок снова не возьмет его. При выключении опции бонус исчезает вместе с игроком.

• **Разрешить 'заячьи прыжки': '**Заячьи прыжки' (также известные как 'стрейф-джамп') являются улучшенным способом перемещения, который представляет собой комбинацию прыжков с одновременным продвижением вперед и в сторону. Если вы не хотите, чтобы игроки пользовались этой техникой, снимите соответствующую галочку.

• **Разрешить выделение команд:** Опция выделения команд осветляет персонажей, делая их более заметными в темных уровнях. К примеру, включив эту опцию, игроки смогут лучше видеть своих противников в темноте. При снятой галочке функция ‘Выделенная команда’ и ‘Выделенный враг’ становится недоступна.

• **Разрешить ‘рокет-джампы’:** ‘Рокет-джамп’ - это движение, которое позволяет вам перемещаться на большие расстояния одним прыжком. При снятой галочке движение вперед с использованием ‘рокет-джампа’ невозможно.

• **Выделенная команда:** При включенной опции все участники команды игрока выделяются светлым цветом (Для получения подробной информации см. пункт "Разрешить выделение команд").

• **Выделенный враг:** Если включить эту опцию игроки команды противника будут выделены светлым цветом (Для получения подробной информации см. пункт "Разрешить выделение команд"). Нижняя часть экрана создания игры содержит список всех карт для сетевой игры в меню "Доступные карты", а карты, которые вы выбрали для игры, содержатся в меню 'Карты сервера'. При наличии в меню 'Карты сервера' нескольких карт игра продолжается на всех карах, а не заканчивается на первой из них после победы одной из команд.
Для выбора карты в меню 'Доступные карты' или меню 'Карты сервера' просто щелкните на требуемой карте кнопкой мыши. Вы также можете управлять этими картами:

• **Наверх:** Эта кнопка передвигает выбранную карту вверх по списку. Каждый раз после нажатия кнопки 'Наверх' выбранная карта перемещается на одну позицию выше по списку.

• **Добавить:** Добавляет выбранную карту в список.

• **Добавить все:** Добавляет все имеющиеся карты в список.

• **Удалить все:** Удаляет все карты из списка.

• **Удалить:** Удаляет выбранные карты из списка.

• **Вниз:** Передвигает выбранную карту вниз по списку. Каждый раз после нажатия кнопки 'Вниз' выбранная карта перемещается на один пункт ниже по списку.
После завершения настройки сетевой игры нажмите кнопку 'Создать игру', после чего к ней смогут присоединиться другие игроки.

Настройки

Экран настроек позволяет вам ввести свое имя, выбрать внешний вид своего персонажа, задать командные настройки, указать скорость и тип соединения, а также ввести CD-key.

Чтобы запустить экран настроек нажмите на кнопку 'Настройки' в меню 'Сетевая игра'. Для возвращения в меню 'Сетевая игра' нажмите кнопку 'Назад'.

На экране настроек вы можете найти следующие опции:

• **Имя:** Позволяет вводить свое имя, которое будут видеть другие игроки. Чтобы ввести свое имя, щелкните кнопкой мыши на имени и нажмите 'Backspace', чтобы стереть написанное имя. Впишите свое имя и нажмите 'Enter'. Вы также можете ввести свое имя, нажав на соответствующие буквенно-цифровые символы, расположенные внизу экрана.

• **Команда:** Позволяет выбрать команду, за которую вы будете играть. Чтобы сменить название команд, наведите курсор мыши на 'Команду' и нажмите правую или левую кнопку, чтобы посмотреть имеющиеся данные.

• **Скорость соединения:** Эта опция позволяет указать тип соединения, используемого в сетевой игре. Чтобы выбрать тип соединения, наведите курсор мыши на 'Скорость соединения' и нажмите правую или левую кнопку, чтобы посмотреть имеющиеся данные. Для получения оптимальной производительности, убедитесь в том, что указанный тип соединения соответствует вашему.

• **CD-Key:** В игре 'Painkiller. Крещенный кровью' существует возможность запуска сетевой игры без наличия CD в приводе. Для этого необходимо ввести правильный CD-key. Необходимо отметить, что без компакт диска с игрой вы можете присоединиться к сетевой игре, однако не сможете создавать сетевые игры или запускать игру в одиночном режиме.

Чтобы изменить внешность своего персонажа, щелкните мышью на его изображении справа от списка опций. После завершения процесса настройки нажмите кнопку 'Назад', чтобы вернуться в меню 'Сетевая игра'.

ОБЩЕНИЕ ИГРОКОВ

Во время сетевой игры вы можете посылать сообщения и получать сообщения от других игроков. Доступны следующие варианты общения:

• **Сказать всем (СВ):** Эта опция позволяет передать сообщение всем игрокам.

• **Сказать команде:** Эта опция позволяет посылать сообщения только членам вашей команды.
Как и все клавиши управления игрой, кнопки для общения с игроками также можно привязать к любой клавише или кнопке мыши. Чтобы послать сообщение, нажмите на соответствующую клавишу, введите текст сообщения и нажмите ‘Enter’.

БОНУСЫ В СЕТЕВОЙ ИГРЕ

В одиночном режиме игры существуют бонусы в виде карт таро. В режиме сетевой игры эти бонусы отсутствуют, но есть другие, которые сходны по своему действию с картами таро. Обычно эти бонусы спрятаны в труднодоступных местах на карте. Вы также можете услышать, где они находятся, так как при появлении бонусы издают характерный звук. В сетевой игре существует три типа бонусов:

• **Непобедимость:** Этот бонус действует аналогично карте таро "Железная воля". Он защищает вас ото всех ударов противника.

• **Гнев:** На некоторое время в четыре раза увеличивает повреждения, наносимые вашим оружием.

• **Модификатор оружия:** Временно улучшает боевые качества вашего оружия.

ПРИМЕЧАНИЯ

• Внимательно осматривайте уровни, чтобы найти секретные места, в которых можно найти не только оружие, броню и другие бонусы, но и артефакты, которые помогут вам при использовании Черных карт таро.

• Не тратьте зря боеприпасы, пробиваясь сквозь различные препятствия и пытаясь найти что-либо в ящиках. Для разрушения таких объектов используйте пэйнкиллер.

• При использовании коломета вы можете сначала воспользоваться гранатометом, чтобы на время задержать противника и тем временем расстрелять его на расстоянии.

• Коломет является мощным оружием, однако у него низкая скорострельность. Когда вы сражаетесь с группой противников, позаботьтесь о том, чтобы у вас было достаточно места для маневра и времени на перезарядку оружия.

• Главное при использовании дробовика - стрелять по противникам с максимально близкого расстояния. Чтобы подойти поближе и отправить их к праотцам, дезориентируйте их, открывая огонь по взрывающимся бочкам и сваливая различные предметы на землю.

• Очень эффективно классическое сочетание ракетная установка+пулемет: сначала вы обрабатываете своих врагов из ракетной установки, а затем завершаете начатое при помощи пулемета.

• Увидев железные бочки, попытайтесь заманить противников поближе к ним. Стреляйте по бочкам. Это позволит вам мгновенно избавиться от кучи противников, потратив при этом минимум патронов.

• Соблюдайте осторожность, когда открываете ящики, которые находятся на краю зданий или рядом с водой. Если открывать ящики слишком грубо (например, взрывая их), они могут упасть в воду или с крыши здания, и вы не сможете достать их содержимое.

• Рыцарей тамплиеров иногда бывает трудно убить из-за их щитов. Дождитесь, пока рыцарь не опустит щит, чтобы произвести выстрел из арбалета, и стреляйте в него.

• Будьте осторожны – большинство монстров в игре могут работать в команде. Те из них, кто обладает возможностью атаки на расстоянии,

скорее всего будут атаковать вас издалека, в то время как другие монстры будут подбираться к вам поближе и вступать в ближний бой.

• Некоторые монстры будут всеми способами причинить вам как можно больше повреждений. Например, Черепа будут часто использовать Адских байкеров как живой щит, прикрываясь их слабой плотью от ваших атак и продолжая наносить вам повреждения.

Техническая поддержка

Прежде чем обращаться за помощью в техподержку, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать Readme и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Скачать с сайта http://www.akella.com патч для игры (если он есть)
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.

Последние драйверы для видеокарт можно скачать с сайтов:

ATI Technologies, Inc. http://www.atitech.ca

NVIDIA http://www.nvidia.com

7. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние сервис-паки. Для Windows 98 может помочь установка последней версии Internet Explorer

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.

В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).

Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).

Заархивируйте и вышлите нам "сэйв-гейм" (сохранённую игру) сделанную незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!

Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста,

приведите их полностью.

Если игра пишет лог-файл, и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

ВНИМАНИЕ!!! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню Start, выберите пункт Run, наберите в нем dxdiag, и в появившемся окне нажмите кнопку "Save all information".)

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

ПРИЛОЖЕНИЕ А. УПРАВЛЕНИЕ

Команды	Основное управление	Альтернативное управление
Вперед	W	Стрелка наверх
Назад	S	Стрелка вниз
Шаг влево	A	Стрелка влево
Шаг вправо	D	Стрелка вправо
Прыжок	Пробел	--
Огонь	Левая кнопка мыши	--
Альт. огонь	Правая кнопка мыши	
Использовать 'Золотые карты'	E	--
Результаты (Информация по игре)	TAB	--
След. оружие	Колесико вверх	--
Пред. оружие	Колесико вниз	--
Оружие 1	1	Delete
Оружие 2	2	--
Оружие 3	3	END
Оружие 4	4	PAGE DOWN
Оружие 5	5	--
Фонарик	L	--
Пауза	--	--
Скриншот	F12	--
Меню	ESC	--
Сказать всем	--	--
Сказать команде	--	--
'Рокет-джамп'	--	--
'Рокет-джамп' вперед	--	--
Переключение огня	--	--
Переключатель огня	--	--
Выбрать лучшее особое 1	--	--
Выбрать лучшее особое 2	--	--
Стрелять из лучшего особого 1	--	--
Стрелять из лучшего особого 2	--	--

АВТОРЫ

DREAMCATCHER

Исполнительный продюсер - Robert Stevenson

Вице-президент по маркетингу – Marshall Zwicker

Главный менеджер по маркетингу - Brian Gladman

Директор по маркетингу (Европа) - Matthieu Saint-Denis

Ответственный за рекламирование торговой марки (Европа) - Simon Vivien

Менеджер по продукции (Франция) - Julien Levy

Менеджер по продукции (Германия) - Sabine Berekoven (Borgmeier AG)

Менеджер по продукции (Великобритания) - Estelle Vareilles (Mindscape Ltd)

Менеджер по продукции (Испания) - Jose-Maria Hernandez (VirginPlay SA)

Менеджер по продукции (Италия) - Manuel Fontanella (Atari)

Художественный директор по маркетингу - Desmond Oku

Иллюстрации - Greg Banning, Russell Challenger

Графика - Jim Meecham, Odile Mousseau (Европа)

Директор по международным связям - Nick Malaperiman

PR координатор - Tara Reed

PR менеджер (Франция) - Nicolas Swiatek

PR ассистент (Европа) - Maryline Perrier

PR (Kohnke Communications) – Kit Ellis, Eddiemae Jukes, Erica Kohnke, Katie McQuade, Erica Rogers, Rannie Yoo

Сюжет - Jeremy Bell, Russell Challenger, Adrian Chmielarz, Brian Gladman

Руководство пользователя - David Ellis

Оформление руководства пользователя – Edward Hatim

Дополнительная продукция - Mike Adams, Majdi Kraiem

Подбор актеров для озвучивания - Ginny McSwain

Дополнительная режиссура - Robert Stevenson, Simon Vivien (Франция)

Озвучивание - Cameron Clarke (Дэниел), Jim Cummings (Аластор), John Cygan (Самуил), Lex Lang (Люцифер), Vanessa Marshall (Кэтрин и Ева), Jim Ward (Асмодеус)

Продюсер Soundelux DMG - Amanda Wyatt

Диалоги - Elliot Anders

Ассистент инженера - Tim Farrell

Менеджер по озвучиванию - Sara Huddleston

Менеджер службы технического контроля - Mike Adams

Начальники службы технического контроля - Adrian Miller (Одиночный режим), Mike Mitres (Многопользовательский режим)

Тестеры (функциональность игры) - Dan Dawang, Matthew Dickson, Chris Elliot, Aldo Fazzari, Anthony Finelli, Ryan Gavel, Vasso Kontoulis, Kory Lauzon, Yohany Lee, Chris Nesbitt, Shing Pang, Daniel Torreblanca

Тестеры (совместимость) - Guy Demers, Darren Keenan, Kayven Meager, Fred Plante

Дополнительное тестирование - Joel Dreschler, Chantal Mauro, Krystal Moon, Jeremy Norel

Web-сайт - Jeremy Bell, Barry Lachapelle

Президент и генеральный директор DreamCatcher - Richard Wah Kah

Управляющий директор DreamCatcher в Европе – Olivier Pierre

Вице-президент и финансовый директор DreamCatcher в Европе – Roch Roustan

Юридический отдел – François Breuillier (Европа), Leslie Rosenthal

PEOPLE CAN FLY

Руководитель проекта - Adrian Chmielarz

Главный программист – Bartlomiej Sokolowski

Главный дизайнер - Adrian Chmielarz

Главные персонажи/артисты - Michal Kosieradzki

Michal Kosieradzki: Дизайнер персонажей, главный аниматор/разработчик персонажей, дополнительный дизайн игры.

Andrzej Poznanski: художник уровней, дополнительный дизайн игры, освещение

Bartlomiej Sokolowski: Редакторы игры и звуковых эффектов, создание скриптов и алгоритмов, система, сетевая игра, оружие и часть игрового процесса.

Программисты:

Marek Galach: программирование искусственного интеллекта, игрового процесса, алгоритмов

Krystian Galaj: физический движок/интеграция, звуковой движок, низкоуровневое кодирование, преграды и маршруты передвижения.

Michal Trepka: пользовательский интерфейс, система ввода, программирование игрового процесса

Klaudiusz Zych: технический программист, визуализация Direct3D, спецэффекты

Анимация

Графические дизайнеры/художники:

Kamil Bilczynski: дизайнер/создатель уровней, текстуры, физические объекты Havok, отладка и моделирование

Krzysztof Falinski: главный художник по текстурам, анимация персонажа, 2D-графика

Wojciech Madry: главный дизайнер/разработчик уровней, физические объекты Havok, отладка и моделирование, игровая среда TD

Michal Nowak: разработчик объектов Havok, текстуры, дополнения к игровому процессу.

Дополнительная графика

Wojciech Pazdur: художник по текстурам, дополнительное моделирование, освещение, объекты Havok

Pawel Ruszkiewicz: главный художник по текстурам, дизайн оружия, персонажей

Анимация

Michal Sadowski: Игровой процесс, дополнительное проектирование, дополнения к уровням

Tomasz Strzalkowski: моделирование/разработка уровней, текстуры

Robert Wilinski: главный художник по текстурам, индикаторы и графический интерфейс

Световые эффекты - Wojciech Madry, Tomasz Strzalkowski, Robert Wilinski

Технический директор художественного отдела – Sebastian Woldanski

Maya MEL API и программирование скриптов - Sebastian Woldanski
Мелкие предметы и спецэффекты - Michal Kosieradzki, Pawel Ruszkiewicz
Абстракции - Kamil Bilczynski
Звук - Adam Skorupa
Музыка и акустика - Adam Skorupa
Звуковое сопровождение и музыка - Marcin Czartynski
Дополнительные музыкальные эффекты - Cezary Gapik, Patryk Gegniewicz
Создание музыки - Piotr "Dziki" Chancewicz
Исполнение музыки - Mech Maciej Januszko (вокал), Piotr "Dziki" Chancewicz (гитара), Krzysztof Najman (бас), Piotr "Posejdon" Pawlowski (ударные), Janusz Lakomiec (гитара), Artur Affek (гитара, бас, программирование)
Записано на студии Mediastudio Piotr "Dziki" Chancewicz, Studio na wsi Artur Affek
Сведено на студии Mediastudio Piotr "Dziki" Chancewicz
Ответственный за коммерческую деятельность - Adrian Chmielarz

DIGITAL AMIGOS
Руководитель проекта/дополнительное оформление - Krzysztof Rudz
Главный художник - Adam Torczynski
Главный аниматор персонажей - Andrzej Zawada
Главный разработчик 3D-объектов/художник окружающей среды - Bartek Opatowiecki
Аниматор персонажей - Grzegorz Kukus
Аниматоры персонажей - Lukasz Muszynski, Arek Zawada, Tomek Zawada
Художник по персонажам/концепция - Szymon Kaszuba
Текстуры - Arkadiusz Jurcyn, Jarek "Kvas" Kwasniak, Andrzej Rudz
Моделирование - Arkadiusz Jurcyn
Matte Painting - Jarek "Kvas" Kwasniak
Дополнительное моделирование - Sebastian Nowak
Сюжет - Rafal "Maslo" Maslyk, Karolina Poryzala
Звуки и музыка - Marcin Czartynski
Заключительный монтаж/спецэффекты - Adam Torczynski
Анимация заголовков - Janusz Budzyn

БЛАГОДАРНОСТЬ

Огромное спасибо нашим тестерам!

Особая благодарность DreamCatcher – Bobbi Jo Anderson, Fred Barkoff, Zehra
Bayramli, Sabine Berekoven, Brian Benincasa, Paul Brack, Hervé Daigmorte, Keith Galocy, Stefan Konopatzki, Serge Lemonde, Bill Mooney, Helen Myers, Thomas Neveu, Teresa Nuñez, Jay Powell, Elias Slater, Mark Ward

Особая благодарность People Can Fly – Zehra Bayramli (nVidia), Clint Brewer (nVidia),
Ver non Chiang (ATI), Sim Dietrich (nVidia), Irek Konior (2D art), Jaroslaw Krawczyk (текстуры), Artur Miros (текстуры, статическое освещение), Marek Pluto (сетевое программирование), Olaf Przybyszewski (текстуры), Arkadiusz Rekita (текстуры,
статическое освещение), Doug Rogers (nVidia), Bartlomiej Sekura (ядро движка Painkiller), Cyril Zeller (nVidia)

Особая благодарность Digital Amigos - Zdzislaw Beksinski (за вдохновение), Hubert J. Daniel, Ewa Gaj, Andrzej Gora, Michal Grabiec, Jon Hughes, Tomek Michalak, Leokadia Opatowiecka, Wojciech Opatowiecki, Darek Poryzala, Grazyna Poryzala, Robert Poryzala, Bozena "Slonex" Torczynska, Krystyna Tym, Bartek Zaboklicki, и Henio "псу"

Внешнее тестирование (бета) – Alex Bethke, Alex Bevilacqua, Bernard Estrada, Danny Di Carlo, Michael Duncan, Julian Duta, Mark Hansen, Sean Homer, Michael Kndus, Jeff Royle, Bernard Shim, Brad Sutton, Mark Jesus, Juan Velasquez, Frank Vicich, Robert Weiland, Bradley Yee, Tim Yenkana

Havok.com(tm) © Copyright 1999-2001 Telekinesis Research Limited.

© 1997-2004 Bink and Miles Sound System by RAD Game Tools, Inc.

Язык Lua спроектирован и разработан Tecgraf, PUC-Rio (Бразилия): Roberto Ierusalimschy, Waldemar Celes, Luiz Henrique de Figueiredo

ZLib: Jean-loup Gailly, Mark Adler

Запись голосов, режиссура и редакционная статья Soundelux Design Music Group.

FreeType: Части этой программы защищены законом об авторских правах © 1996-2002 Проект FreeType (www.freetype.org). Все права защищены.